



XBOX 360®

KONAMI

PES 2013

PRO EVOLUTION SOCCER

The logo for PES 2013 is set against a background of blue and yellow diagonal stripes. The word "PES" is in large black letters, "2013" is in red, and "PRO EVOLUTION SOCCER" is in smaller black letters below it. To the left of the main title is a blue hexagonal badge containing the letters "PES" in white. The entire logo is tilted diagonally.

PES

AVISO Antes de jogar este jogo, leia os manuais da consola e dos acessórios da Xbox 360® que contêm informações importantes relativamente à segurança e saúde. Guarde todos os manuais para referência futura. Para obter manuais de substituição para a consola e acessórios, visite www.xbox.com/support.

Aviso Importante de Saúde Relativamente à Utilização de Videojogos

Ataques de Epilepsia Fotossensível

Um número muito reduzido de pessoas pode ter um ataque epiléptico ao serem expostas a determinadas imagens visuais, incluindo luzes ou padrões intermitentes que poderão aparecer em videojogos. Mesmo pessoas sem quaisquer antecedentes de tais ataques ou de epilepsia poderão sofrer de sintomas não diagnosticados que podem provocar estes "ataques de epilepsia fotossensível" ao verem videojogos.

Estes ataques poderão ter diversos sintomas, incluindo tonturas, alterações da visão, espasmos nos olhos ou na cara, espasmos ou tremor nos braços ou nas pernas, desorientação, confusão ou perda de consciência passageira. Os ataques podem também provocar a perda de consciência ou convulsões que podem resultar em ferimentos devido a quedas ou no embate em objectos próximos.

Pare de jogar imediatamente e consulte um médico se observar algum destes sintomas. Os encarregados de educação devem observar os seus filhos ou consultá-los relativamente aos sintomas acima descritos — as crianças e adolescentes têm maior probabilidade do que os adultos de sofrerem desses ataques. O risco de ataques de epilepsia fotossensível pode ser reduzido ao ter em atenção as seguintes recomendações: Sente-se a uma distância maior do ecrã; utilize um ecrã mais pequeno; jogue numa sala bem iluminada; não jogue quando se sentir sonolento ou fatigado.

Se tiver um historial, ou se houver um historial na sua família, de ataques ou epilepsia, consulte um médico antes de jogar.





Começar	05	Ecrã de jogo	15
Menu Principal	06	Controlos	16
• Modos do jogo	06	• Controlos gerais	16
• Modo de edição	07	• Controlos evolutivos	18
• Informação	07	• Controlos para principiantes	20
• Galeria	07	• Controlos avançados	23
• Opções	07	Liga-te à Xbox LIVE (Modos Online)	28
O Widget	08	Créditos	30
myPES 2013	09	Serviço de apoio ao consumidor	31
Dados pessoais	10		
Plano de jogo	12		

Agradecemos que tenhas comprado o PES 2013 da KONAMI. Lê este manual atentamente antes de jogar este jogo. Mantém-no num lugar seguro para que o possas consultar mais tarde. As capturas de ecrã no interior deste manual foram retiradas da versão em inglês deste jogo.

NOTA: A KONAMI não reedita manuais.

A KONAMI tenta continuamente melhorar os seus produtos. Como resultado disso, este produto pode diferir ligeiramente de outro, dependendo da data de compra.

PES 2013 European Brand Management: Hans-Joachim Amann & Jon Murphy

NOTA: Este jogo é apresentado em som surround Dolby Digital 5.1. Liga a tua Microsoft Xbox 360 a um sistema de som que utilize a tecnologia Dolby Digital através de um cabo óptico digital. Liga o cabo óptico digital à base de um Cabo AV Xbox 360 de alta definição, Cabo AV VGA Xbox 360 ou Cabo AV SVideo Xbox 360. A partir da lâmina do "sistema" do painel de botões da Xbox 360, escolhe "console settings" (definições da consola) e, em seguida, selecciona "audio options" (opções de som), "digital output" (saída digital) e, por fim, "Dolby Digital 5.1" para desfrutes de toda a emoção do som surround.

Dolby and the double-D symbols are trademarks of Dolby Laboratories.

©2012 Konami Digital Entertainment. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. "Pro Evolution Soccer" is a registered trademark of Konami Digital Entertainment Co., Ltd. Published by Konami Digital Entertainment GmbH. Developed by Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

Se estiveres a jogar este jogo pela primeira vez, prima **□** quando estiveres no ecrã de títulos. Os dados do sistema serão criados e poderás seleccionar o nível de dificuldade desejado. Cria agora os teus dados pessoais. Se tens acesso à Internet e queres participar em jogos online, podes continuar com a preparação online necessária (ver página 28). Por último, podes jogar no "Treino de Desempenho", que foi criado para ajudar-te a aperfeiçoar a tua técnica neste jogo. Se nunca jogaste o PES e não sabes como rematar, driblar ou defender, esta é a oportunidade perfeita para aprenderes. Se quiseres saltar o treino nesta fase, serás conduzido ao Menu Principal, onde podes seleccionar um modo de jogo que queiras e começar a jogar.

Da próxima vez que iniciares o jogo, os dados do sistema existentes serão carregados automaticamente e poderás aceder ao Treino de Desempenho a partir do Menu Superior.

NOTA: Todos os controlos mostrados neste manual assumem que escolhestes controlar o "Movimento do Jogador" apenas através do stick esquerdo (**L**) que é a configuração predefinida do jogo. Para mais informações consulta a página 10.

NOTA PARA QUEM JOGA PELA PRIMEIRA VEZ

Usa os botões de direcção (**○**) ou o manipulo esquerdo (**L**) para moveres pelos menus, o botão **A** para confirmar uma selecção e o botão **B** para cancelares ou voltares aos ecrãs anteriores.

Se precisares de dicas sobre os controlos de menu, podes encontrar no fundo do ecrã uma vasta gama de funcionalidades de ajuda. Se não tens a certeza do que cada opção faz, tenta deixar o cursor em cima dela durante algum tempo. Poderás ver exactamente o que faz porque uma janela de pop-up será mostrada como se indica, com o texto de ajuda.

Sempre que vires o ícone de Ajuda no fundo do ecrã, podes visualizar uma mensagem de ajuda contextual ao premires **○**.

INFORMAÇÕES IMPORTANTES SOBRE GUARDAR DADOS DO JOGO

O teu progresso actual será gravado automaticamente a intervalos regulares durante o jogo, mesmo depois do apito final.

INFORMAÇÕES IMPORTANTES SOBRE OS DADOS DA LIGA MASTER

Sempre quiseste desafiar os teus amigos para ver quem tem a melhor equipa da Liga Master? Em seguida, basta guardares os dados da equipa nos teus meios de armazenamento e levá-los contigo quando fores jogar com o teu amigo. Depois de teres copiado os dados para o sistema do teu amigo, vai a "Seleccionar Equipa" / "Dados do Utilizador". Atenção: Se os dados da Liga Master de ambos tiverem nomes idênticos, (como "Team data 01"), corres o risco de sobrepor os dados do teu amigo. Para evitar isso, podes alterar o nome dos dados, guardando-os para um local diferente no menu da Liga Master.



MENU PRINCIPAL

O Menu Principal dá-te acesso a todos os modos, funcionalidades e opções do PES.

Uma nova barra de Widgets na parte superior do ecrã permite realizar de forma fácil jogos online com outros utilizadores (ver página 08).



JOGO
Joga com/contra amigos, o computador ou simplesmente vê duas equipas controladas por computador jogarem uma contra a outra. Também podes seleccionar aqui um jogo online.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Desafia o teu clube contra a elite do futebol europeu com o modo exclusivo da UEFA Champions League. A tua equipa é suficientemente forte para passar as fases de grupo? Vai vencer as eliminatórias? Pode tornar-se numa das grandes equipas da Europa e levantar a taça com que todos os jogadores, treinadores e fãs sonham?



TAÇA SANTANDER LIBERTADORES

Selecciona um clube latino-americano à tua escolha para que a Taça Santander Libertadores seja tua!



VIDA FUTEBOLÍSTICA

Escolhe "Vida futebolística" para entrar nos modos mais desafiantes que o PES tem para oferecer.

Liga Master: Finaliza a muito aclamada "Liga Master", um dos sistemas de ligas mais detalhados de qualquer jogo de futebol. Desenvolve os teus jogadores, reforça a equipa com transferências e gera o teu clube. Guia-os do sucesso nacional para a glória internacional na UEFA Champions League e na UEFA Europa League. Nada se assemelha mais à realidade.

Rumo ao estrelato: Este modo desafiador cria uma carreira completa para o jogador que escolheres. Se tiveres bons desempenhos a tua reputação irá crescer, o que resultará em ofertas de transferência para clubes diferentes. Conseguirás que o teu nome fique na História?

Liga Master Online: A versão online da famosa Liga Master promete ainda mais emoção e vai manter-se como um desafio durante muitos meses. Embora a sua estrutura seja semelhante à da versão original offline, agora será uma competição contra outros utilizadores online!



COMPETIÇÃO

Desfruta de diversas Competições por Taças, tanto offline como online.

COMUNIDADE ONLINE



Conhece amigos online e joga uma grande variedade de jogos online, todos com regras e regulamentos diferentes.

NOTA: A funcionalidade da Comunidade Online será adicionada ao jogo através de uma actualização gratuita online.



TREINO

Esta é a forma perfeita de te familiarizares com muitas habilidades e técnicas futebolísticas. Aprende os controlos do jogo com os completos tutoriais disponíveis através do "Treino de Desempenho" ou selecciona "Treinos Livres" que permite que vivas situações de jogo muito reais, na forma que quiseres. Para tornares o treino mais real, selecciona Plano do Jogo a partir do Menu Pausa. Escolhe então os jogadores de reserva da Equipa Secundária, pressionando **X** e seleccionando "Participação".



MODO DE EDIÇÃO

O Modo de Edição permite-te alterar/criar jogadores, emblemas, nomes das competições, bem como escolher os cánticos dos adeptos. Podes ainda criar o teu próprio estádio e relvados.

NOTA:

- Os jogadores editados serão usados em todos os modos de jogo offline; os uniformes aparecerão também online.
- Ao seleccionares "Carregar" podes carregar e aplicar os "Dados de edição" do PES 2012. Não podem ser usados desta forma dados de outros modos. Tem em conta que aplicar os dados do PES 2012 fará com que quaisquer Dados de edição que tenhas criado no PES 2013 sejam substituídos.



INFORMAÇÃO

Procura regularmente informação online e descarrega novos pacotes de dados.



GALERIA

Revisa velhas glórias, conquistas, resultados e repetições do que guardaste.



OPÇÕES

Nas Opções podes modificar as Definições de Dados Pessoais, as Definições Online, as Definições de Sistema e o Editor de Lista de Reprodução.



O Widget permite-te agendar jogos online com outros membros da comunidade ou conversar e comunicar com eles enquanto jogam em modos de jogo completamente diferentes.

Tens de estar online para poderes utilizar o Widget (ver página 28).

Visualizar a barra do Widget

- O Widget está disponível, prima **R** para o visualizar.
- O Widget não está disponível (ou tu estás offline).

Abrir o Widget

Para abrir o Widget, prima **R** quando a barra do Widget está presente no ecrã. Selecciona um dos ícones a seguir apresentados para verificares exactamente o que pode fazer o Widget.

Controlos do Widget

- **R**: apresentar/fechar a barra do Widget
- **LB / RB**: seleccionar opções
- **L / R**: deslocar ecrã
- **A**: confirmar seleção
- **LB / RB**: alterar Lista de grupos da comunidade

Antes de aderir a uma sessão

- Procurar um Jogo da comunidade/Jogo livre
- Procurar um Jogo livre multijogador
- Procurar um Jogo inter-comunidade
- Mostrar Lista de utilizadores

Depois de aderir a uma sessão

- O dono inicia a sessão e os participantes avançam para o Menu online
- Convitar outros utilizadores para a sessão
- Abandonar sessão
- Chat de texto (desativado se forem definidos os controlos parentais)

NOTA:

- A funcionalidade Widget será adicionada ao jogo através de uma actualização online gratuita.
- Se não houver sessões a que possas aderir, o Widget cria automaticamente uma sessão. (Uma sessão refere-se a um estado de sincronização entre ti e outros membros da comunidade com quem vais disputar um jogo.)
- Para mais pormenores sobre os ícones do Widget, consulta os textos de ajuda durante o jogo.

O myPES 2013, ou, na versão abreviada, myPES, é uma aplicação do Facebook que podes rapidamente associar ao PES 2013. Com o myPES, podes efectuar o upload dos registo dos jogos, gerir os teus resultados e ver as tabelas informativas e as estatísticas para competires com amigos e adversários de todo o mundo. Finalmente, a aplicação vai ajudar-te a melhorar o teu jogo.

Melhor do que tudo: o myPES é completamente gratuito.

Ligar

Partindo do princípio que já iniciaste sessão no Facebook, tudo o que tens de fazer é activar a tua conta myPES já existente ou criar uma nova conta em "Definições de dados pessoais/Definições do myPES".

Quando terminares, instala o myPES na tua conta do Facebook e regista-o. Para mais informações, consulta o texto de ajuda durante o jogo ou o site oficial do jogo.

Competir

- Compete com os teus amigos do Facebook para chegares ao topo da tabela nas Ligas privadas.
- Torna-te n.º 1 nos Rankings globais myPES.
- Partilha os resultados dos teus jogos com os teus amigos no mural do Facebook.
- Cria grupos ou adere a outros grupos para conheceres muitos novos jogadores de PES.
- Desbloqueia numerosos emblemas e domina vários desafios.

Comparar

- Compara os teus resultados e o teu estilo de jogo com outros jogadores de PES.
- Encontra adversários à altura utilizando as estatísticas e o ranking do myPES.
- Compara as tuas estatísticas pessoais com as estatísticas globais do myPES.
- Analisa as estatísticas para melhorares o teu jogo.

NOTA:

- A funcionalidade myPES será adicionada ao jogo através de uma actualização online gratuita.
- O myPES para Facebook funciona em quaisquer browsers de Internet para computadores, tablets e smartphones.

Liga-te à aplicação oficial para Facebook myPES 2013 www.facebook.com/PES

Facebook é um serviço de rede social prestado pela Facebook, Inc.

Os Dados pessoais são um conjunto de dados com os quais os utilizadores individuais podem guardar as suas Definições de cursor e Configurações de botões. Podes facilmente usar a tua configuração preferida através do carregamento dos teus Dados pessoais antes de um jogo. Os dados pessoais também podem ser exportados para suportes de armazenamento que te permitem transportá-los contigo para qualquer parte. Assim, se fores jogar a casa de um amigo, leva os teus Dados Pessoais contigo, para que os possas carregar facilmente no sistema do teu amigo.

NOTA: Os Dados pessoais podem ser criados ou editados em "Definições de dados pessoais" no menu principal ou na opção "Seleccionar lados" antes dos jogos.

MENU DE DEFINIÇÕES DE DADOS PESSOAIS

Dados pessoais Nome: Introduz um nome.

Configuração de botões: Escolhe entre uma variedade de Controlos de Companheiros de equipa, bem como layouts do controlador, a fim de adequá-los ao teu gosto.

- Movimento do jogador:** Escolhe entre **L + O**, **L** (configuração predefinida e a mais recomendada) e **O**.
- Controlos do companheiro de equipa:** Escolhe entre "Assistido" (prime **R** e depois empurra o **B** para seleccionar um jogador, que correrá automaticamente a direito para a área do adversário) ou "Manual" (prime **R** e depois empurra o **B** para seleccionar um jogador de forma a ter o controlo total sobre a sua corrida, usando de novo o **B**, enquanto ainda estás a controlar o teu jogador activo com **L**).
- Tipo de controlo:** Selecciona o teu tipo de controlo favorito. Para mais detalhes, consulta o diagrama de configuração no ecrã.

Configurações de Suporte: Escolhe como alterar o cursor (a maneira como alternas entre os jogadores que controlas), o "Nome do cursor" (Definições de visualização) e o nível de "Apóio de passe". Quanto mais elevado para este nível, mais passes tenderá a seguir e a realizar entre jogadores da mesma equipa. Se o nível for zero, poderás realizar Passes Manuais sem manter pressionado **L1**.

Estas são as Definições de alternância de cursor disponíveis:

- Assistido:** O cursor alterna entre os jogadores automaticamente. Podes anular isto ao premir **A**.
- Semi-Assistido:** O cursor muda automaticamente apenas quando a equipa está a atacar. Na defesa, todas as alternâncias de Cursor devem ser executadas manualmente ao premir **A**.
- Não-Assistido:** O Cursor permanecerá bloqueado num jogador único a menos que primas **A**.
- Fixo:** O cursor será bloqueado para um jogador seleccionado em campo.



MENU DE DEFINIÇÕES DE DADOS PESSOAIS (CONTINUAÇÃO)

Foram implementadas duas novas opções na funcionalidade Remate/Passe Manual (ver página 18):

- Remate Manual:** Se activado, poderás realizar Remates Manuais sem manter pressionado **L1**.
- Orientação Manual:** Activa esta opção para ver a Orientação Manual que indica a direcção que a bola seguirá quando decides fazer um remate ou um passe. Isto só se aplica se o jogador assinalado com o cursor tiver a bola.

Também podes seleccionar se queres ou não assistência para os controlos do jogador. Se estiver activado, os jogadores irão passar, rematar e tirar a bola automaticamente.

Isto também se aplica às entradas de carrinho, mas com as seguintes configurações adicionais: nunca (off), ocasionalmente com base em factores situacionais (normal), frequentemente (difícil).

Fintas: As Fintas permitem-te criar uma combinação de truques de até quatro movimentos ao premir simplesmente **LB** e **R**, **R**, **R** no manipulo direito **R**.

Selecciona a opção de Fintas nos Dados Pessoais para criar novas fintas ou alterar as já existentes.

Para criar novas Fintas, selecciona as direcções no **R**, tal como **↑** e depois configura os quatro truques e habilidades para criar as tuas próprias Fintas. Quando estiveres satisfeito com a tua selecção, podes dar-lhe um nome. Por fim, tens de activá-las ao seleccionar "Atribuir os controlos".

NOTA: Para guardar Fintas que atribuiste a um controlador particular junto com o teu plano de jogo, selecciona "Gestão de Dados" seguido de "Guardar" (ver a página 14, do Menu de Plano de Jogo). Quando se joga com mais de um utilizador de uma equipa, cada utilizador pode usar um próprio conjunto de Fintas, escolhendo os seus próprios Dados pessoais.

Importar: Importação de dados pessoais dos teus meios de armazenamento.

Exportar: Exportação de dados pessoais para os teus meios de armazenamento.



DEFINIÇÕES DE PLANO DE JOGO

As Definições assistidas permitem criar um Plano de jogo, seleccionando algumas palavras-chave. Quando estiveres pronto, prime o botão **B** para voltar ao Menu de jogo. Depois de te teres familiarizado com as complexidades da elaboração de um Plano de jogo, tenta criar um para ti.

Em jogos com vários jogadores, o controlador a partir do qual o utilizador pode editar o Plano de Jogo é referido como o "Líder", e automaticamente é aquele com o menor número em ordem numérica.

O Plano de jogo também está acessível durante um jogo a partir do Menu Pausa.



Prime **LB** / **RB** para alterar a apresentação do campo para uma das que se seguem:



Os ícones que se seguem podem ser mostrados junto com os Ícones do Uniforme:

Cartão amarelo	Cartão vermelho	Ausente em compromissos internacionais
Lesão grave	Lesão leve	Regresso em forma completa
		Estado da lesão não conhecido

Na Posição / Classificação geral, os jogadores que possuem Cartões de estilo de jogo são marcados com uma estrela, consulta a página 13. As habilidades do jogador têm uma classificação entre A (mais alta) e E (mais baixa).

MOSTRAR INFORMAÇÃO DO JOGADOR

Para verificar informações sobre um jogador que é mostrado em campo, basta colocar o cursor em cima do jogador e depois premir **A**. Isto irá exibir o seu nome, número, função actual, bem como a sua classificação geral (sendo A a mais alta e E a mais baixa). Ao premires o **Y**, podes ver os estados simplificados em que as capacidades dos jogadores foram divididas em quatro categorias: "Técnica", "Velocidade", "Resistência" e "Física", bem como os Cartões de estilo de jogo ou Cartões de capacidades que o jogador possa ter. Para veres mais estatísticas detalhadas, selecciona qualquer uma das quatro categorias mencionadas anteriormente.

Se decidires mudar um jogador para uma nova posição, o novo papel será mostrado à direita do papel actual.

Cartões de Estilo de jogo e Capacidades

Alguns jogadores possuem Cartões de estilo de jogo e de capacidades, que lhes dão vantagens únicas sobre os seus rivais. Para veres os cartões que os jogadores têm, selecciona um jogador e prime **Y**. Para mais informação usa a função de Ajuda do jogo.

EDITAR POSIÇÕES E FAZER SUBSTITUIÇÕES

Para mudar a posição de um jogador em campo, coloca o cursor sobre o jogador e prime **A** para o seleccionares. Quando o tiveres movido para a posição desejada, prime **A** de novo.

Quando seleccionares o jogador vais ver uma secção do campo destacada. Isto indica a área onde o jogador deve ser posicionado tendo em conta as suas funções.

Para fazeres substituições, escolhe o jogador que queres remover da linha de jogo ao premir **A**, move o cursor para o jogador que vai tomar o lugar dele e depois prime **A** de novo para confirmar.



NOTA:

- Os papéis do jogador serão automaticamente determinados pelas posições que ocupam em campo.
- Tem em conta que cada formação tem um número predefinido mínimo e máximo de jogadores que podem jogar em determinadas posições. Se não consegues mover um jogador para a posição desejada, verifica a formação escolhida.

DEFINIÇÕES DO MENU DO JOGADOR

Para acederes ao menu Definições do jogador, selecciona um jogador em campo e prime o botão **X**. Verás as seguintes opções:

- **Seleccionar Papel:** Escolhe o papel do jogador manualmente.
- **Escolher como capitão:** Escolhe o jogador seleccionado como capitão da equipa.
- **Definições de marcação:** Escolhe qual será o jogador adversário que o jogador vai marcar.
- **Participação:** Faz o jogador seleccionado participar numa sessão de treino (apenas disponível em Treino Livre).



MENU PLANO DE JOGO

Afiná o teu Plano de Jogo de muitas formas.

NOTA: Em Definições de Dados Pessoais, podes alterar os controlos para a selecção de "Estratégias Predefinidas" e "Assistência táctica".



Táticas predefinidas 1, 2, 3, 4

Cria o teu conjunto de Táticas Predefinidas. Podes criar até quatro Táticas Predefinidas e uma delas será acionada automaticamente em qualquer momento durante o jogo.

Para criar Táticas Predefinidas, primeiro tens de escolher uma formação e, em seguida, ajustar as opções individuais.

NOTA: A escolha de determinadas estratégias pode representar restrições na escolha de controlos deslizantes que podes ajustar. O Plano de Jogo que é mostrado no Menu de pausa durante os jogos reflectirá as Táticas predefinidas que estão activas (Táticas predefinidas antes do pontapé de saída).

Assistência táctica

Escolhe se queres movimentos tácticos como "Armadilhas de fora-de-jogo", "Substituições", "Mudar a formação" ou "Alterações no nível de ataque" feitos automaticamente durante os jogos. Também podes escolher quais as estratégias que pretendes atribuir aos botões de direcção (○) e teres a tua equipa titular escolhida automaticamente para ti.

NOTA: Há determinadas estratégias que não podem ser activadas em certas situações.

Definições de bolas paradas.

Nomeia o teu executante de bolas paradas. Em "Jogadores para o ataque" podes escolher os jogadores defensivos que subirão no campo em situações cruciais.

Gestão de dados

Guardar ou Carregar o teu Plano de Jogo.

Modo Treinador

Quando activado, emite comandos tácticos enquanto o computador controla os jogadores no campo.

Esta secção explica as variadas funcionalidades e funções dos ecrãs que encontrarás durante um jogo. Vai a "Definições do Sistema"/"Definições do Ecrã do Jogo" no Menu Principal ou de Pausa para configurar as funcionalidades no ecrã à tua vontade.



*será mostrado por pouco tempo depois de alterado; para os controlos consulta a página 27

** apenas se o Cursor estiver na posição "Fixo"

JOGADORES SOB CONTROLO – BARRAS E MEDIDORES

Jogador activo: O jogador activo sob controlo será destacado com uma barra (ou "Cursor") por cima da sua cabeça. Cada utilizador será exibido numa cor diferente, que se verá quando seleccionares os lados.

Medidor de resistência: Por baixo da barra do Jogador Activo, encontrarás o Medidor de Resistência (se tiver sido activado no menu das Definições de Ecrã de Jogo). O verde representa boa resistência, mas o vermelho significa que está com pouca resistência.

Medidor de energia: O medidor de energia é mostrado por baixo do jogador quando iniciares um passe ou remate. Quanto mais tempo mantiveres o botão premido mais encherás o medidor e mais poderoso será o passe ou o remate. A cor da Barra de Potência muda ao fazer passes ou remates manualmente.

Orientação Manual: Indica a direcção dos passes e remates manualis. A Orientação Manual pode desactivar-se nas "Definições de Dados Pessoais".

ÍCONES DE EVENTOS



Regresso ao jogo
(sem lesão)



Regresso ao jogo
(lesão ligeira)



Não regresso ao jogo
(por lesão)



Livre indirecto



Substituições (entrada/saída)



As páginas de controlos deste manual permitem uma enorme variedade de movimentos, incluindo truques e habilidades. Mas ainda há mais! Verifica a "Lista de comandos" no Menu de Pausa do jogo para mais detalhes.

Para todos os controlos mostrados, os movimentos com o manípulo esquerdo (L) podem ser substituídas pelos botões de direcção (D). Para configurar os teus botões de controlo, selecciona "Configuração de botões" em "Opções"/"Definições de dados pessoais" (ver página 10).

■ Controlos de ataque

■ Controlos defensivos



* Os botões Y e B funcionam quando premidos.

**NOTA:**

Antes de começas a ler esta secção, deves ter em conta o seguinte:

- Todos os movimentos descritos nas páginas dos controlos pressupõem que não tenhas alterado a predefinição para controlar todos os "Movimentos do jogador" utilizando o manípulo esquerdo (**L**).
- Todos os movimentos do manípulo esquerdo (**L**) e do manípulo direito (**R**) pressupõem que o teu jogador se movimenta directamente da esquerda para a direita.
- Os novos controlos são assinalados com **NOVO** e os controlos alterados com **NOVO**.

EXPERIMENTA O NOVO SISTEMA DE CONTROLO EVOLUTIVO**PASSES MANUAIS**

Com os Passes manuais só tu decides onde a bola vai ter em cada passe.

Passe manual

Mantém premido **L** + **L** + **A** (ou **Y**)

Passe longo manual

Mantém premido **L** + **L** + **B**

Passe longo por alto

Mantém premido **RT** + **B**

NOTA: Se desactivares o "Apoio ao passe" nas "Definições de dados pessoais", poderás efectuar Passes manuais sem manter premido **L**.

REMATES MANUAIS

Assume o controlo total dos remates, incluindo a direcção, a altura e a potência.

NOVO Remates manuais (alto)

Mantém premido **L** + **L** + **X**

NOVO Remates manuais (baixo)

Mantém premido **L** + **L** + **X**, **Y**

NOVO Remate pelo túnel

Mantém premido **RT** + **X** + **L**

NOTA: Se activares os Remates manuais em "Definições de dados pessoais/Apoio ao jogador", poderás efectuar Remates manuais sem manter premido **L**.

PENTEAR A BOLA

Novas habilidades com os pés que acrescentam outra dimensão às situações de 1 contra 1.

NOVO Pentejar a bola

Mantém premido **RT** + **L**

TABELINHA DINÂMICA

Esta tabelinha melhorada permite um jogo mais fluido.

NOVO

Tabelinha dinâmica

Mantém premido **LB** + **A**, **R**

PRIMEIRO TOQUE REFINADO

Agora podes levantar a bola ou fazer uma finta quando dominas a bola. É um grande melhoramento para o jogo ao primeiro toque!

NOVO

Domínio perfeito

Mantém premido **RT** (mesmo antes de o receptor dominar a bola)

NOVO

Levantar a bola

Mantém premido **RT** (mesmo antes de o receptor dominar a bola)

NOVO

Sombrero/Chapéu

(depois de picar a bola) Mantém premido **RT** + **L**

NOVAS HABILIDADES

Mais truques para situações de 1 contra 1.

NOVO

Toque duplo

Mantém premido **R** ou **R** + **L**

NOVO

Túnel

Mantém premido **RT** + **RB** + **L** (na direcção do adversário)

NOVO

Meia-lua

(perto do adversário) Mantém premido **RT** + **RB** + **L** ou **L**

DEFESA MELHORADA

Com maior liberdade e mais variações, a defesa tornou-se mais realista e mais táctica.

NOVO

Pressão ofensiva

Mantém premido **RB** + **A**

NOVO

Conter o adversário

Mantém premido **A**

NOVO

Entrada

Prime **A**, **A**

NOVO

Recuperação defensiva

Mantém premido **RT** + **L**



CONTROLOS DE ATAQUE

DRIBLAR

Driblar

Usa o **L** para fazer com que o jogador sob o teu controlo drible na direcção seleccionada

INTERCEPTAR A BOLA

Interceptar a bola

Para correr com a bola, mantém premido **RB + L**

PASSE

Passe

- Passe curto: **A**

- Passe longo: **B**

- Passe em profundidade: **Y**

CRUZAMENTO

Cruzamento

Usa o **L** para controlar a direcção, mas um dos seguintes estilos de cruzamento:

- Cruzamento normal: **B**

- Cruzamento alto: **B, B**

- Cruzamento baixo: **B, B, B**

- Cruzamento alto: Prime **RT + B**

REMADE

Remate

Remata com **X** e usa **L** para direcionar o teu remate.

Prime **X** antes que o jogador apanhe a bola para um remate de cabeça ou em volley



MEDIDOR DE ENERGIA

O comprimento do medidor de energia determina a potência e a altura do pontapé ou do tiro, dependendo de quanto tempo manténs premido o botão correspondente. Quando tiver sido alcançada a máxima energia, a acção será realizada automaticamente, a menos que a cancelas a tempo de fazer uma finta (botão **A**) - veja página 15.

CONTROLOS DEFENSIVOS

DEFESA BÁSICA

NOVO

Pressão

Pressão (COM)

Entrada de carrinho

NOVO

Conter adversário

NOVO

Entrada

Aliviar a bola

Prime **L + RB + A** para pressionares o teu adversário com o jogador sob controlo

Mantém premido **X** para pressionares o teu adversário com um companheiro de equipa controlado pelo computador

Prime **B** para tentar uma entrada de carrinho (cuidado, se a fizeres no tempo errado podes levar um cartão)

Prime **A** para que o teu jogador defenda a posição e acompanhe o adversário a distância (usa **L** para ajustar)

Prime **A, A** rapidamente quando estiveres perto de um adversário para tentar uma entrada

Prime **X** para aliviar a bola em segurança no teu meio-campo

CONTROLOS DO GUARDA-REDES

Chamar o guarda-redes

Prime **Y** e o guarda-redes virá atrás da bola, correndo na direcção da mesma de forma a interceptá-la ou a cortar as opções de avançado

Dá um pontapé de baliza com **B** ou **X** e usa **L** para direcionar

Usa **L** para direcionar a um companheiro de equipa próximo e **A** para lançar a bola

NOTA: Tem em conta que não podes controlar o guarda-redes quando jogas com um "Cursor fixo" como em "Rumo ao Estrelato".

CONTROLOS PARTILHADOS (funcionam enquanto atacas e defendes)

Correr

Mudar cursor

Para acelerar, prime **RB + L**

Prime **LB** para fazeres mover o cursor do jogador para um jogador perto da bola

FINTAS

Quando tiveres a bola, prime **LB** e movimenta o **A, B, C** ou **D** para fazer uma combinação de truques conhecida como Fintas. Depois de teres familiarizado com eles, por que não crias as tuas próprias combinações e ganhas vantagem sobre os teus adversários? Para mais informação sobre Fintas, consulta a página 11.

EXEMPLOS DE FINTAS

Comando	1º movimento	2º movimento	3º movimento	4º movimento
LB + B	Correr para cima Finta de corpo (R)	►	Finta de Matthews (R)	
LB + C	Finta de corpo superior (L)	►	Pisar e deslizar (R) ► Pisar e deslizar (L) ►	Puxar para trás (R)



BOLAS PARADAS

Para fazer efeitos com a bola faz **L+** ou **R+** enquanto o medidor de energia está a ser exibido.

PONTAPÉ DE CANTO

Pontapé de canto

NOVO

Canto curto

Prime **B** para marcas um canto com uma trajectória normal

Prime **A** para fazer um passe curto para um colega de equipa próximo que foi chamado através do botão **L+B**

PONTAPÉS LIVRES: REMATE

Passe

Remate

Prime **A** para um Passe curto, **Y** para um Passe em profundidade ou **B** para um Passe longo. A bola deslocar-se-á na direcção para a qual o jogador estiver virado

Prime **X** para a marcação directa de um pontapé livre

PONTAPÉS LIVRES: controlo de barreira

Salto dos Jogadores

Prime **X** para que alguns jogadores da barreira defensiva saltem

Mantener Posição dos Jogadores

Prime **A** e alguns jogadores da barreira ficam no chão e mantém a posição

LANÇAR

Lançar

PENALTIES (a câmara será posicionada por trás de quem vai executar o penalty)

Executante do penalty

Prime **X** para atirares a bola para um colega de equipa que esteja próximo. Para atirar mais longe, mantém o botão premido por mais tempo

Prime **X** para fazeres um remate. O nível de elevação depende de quanto tempo manténis premido o botão correspondente. Também podes dirigir o teu penalty ao premir **L** para cada lado, à medida que o jogador corre na direcção da bola. Se quiseres fazer um penalty replicado, prime **RB** ao mesmo tempo

Para defender prime **L** na direcção em que pensas que o adversário vai rematar. Se soltares o **L**, o guarda-redes ficará no centro

Guarda-redes

CONTROLOS DE ATAQUE PARA UTILIZADORES AVANÇADOS

DRIBLAR

NOVO

Pentear a bola

Toque curto na bola

Toque longo na bola

Segurar a bola

Segurar a bola e virar para a baliza

NOVO

Toque na bola

Evitar uma entrada de carrinho

NOVO

Toque Duplo

PASSE

Calcanhar

NOVO

Passe longo por alto

Bola em profundidade

Tabelinha

Passar e mover

Passe manual

Passe longo manual

Cruzamento largo

INTERCEPTAR A BOLA

NOVO

Controlo perfeito

NOVO

Levantar a Bola

Virar sem tocar na bola

Finta em profundidade

INTERCEPTAR A BOLA

Remate direccional

Remate em chapéu alto

Remate em chapéu baixo

NOVO

Chuto de bico

NOVO

Remate entre as pernas

NOVO

Remates manuais (alto)

NOVO

Remates manuais (baixo)

Prime **RT** + **L**

RB (duas ou três vezes quando acelerares)

RB + **RT** + **I** ou **L** ou **Y** ou **B** ou **L** (enquanto aceleras)

(Solta **L**) **RB**

(Solta **L**) **RT**

(parado) **R**, **R** ou **R**, **R**

RT (precisamente antes de o contacto ser feito)

Prime **R** ou **R** + **L**

L + **A**

Prime **RT** + **B**

Prime **LB** + **Y**

Prime **LB** + **A**, **Y** (precisamente antes de o receptor parar a bola)

RT (depois de passar)

Prime **LT** + **L** + **A** (ou **Y**)

Prime **LT** + **L** + **B**

Prime **LB** + **B**

Prime **RT** (precisamente antes de o receptor parar a bola)

Prime **R** (precisamente antes de o receptor parar a bola)

Prime **RB** + **L** (na direcção em que a bola está a viajar)

Solta **L**, prime **RB** (precisamente antes de receberes um passe)

Prime **RT** antes de soltares **X** (enquanto o medidor de energia é exibido)

Prime **LB** + **X**

Prime **RB** antes de soltares **X** (enquanto o medidor de energia é exibido)

Prime **X**, e depois **X** outra vez (quando o jogador bate na bola)

Prime **RT** + **X** + **L** (face a um adversário próximo)

Prime **LT** + **L** + **X**

Prime **LT** + **L** + **X**, **Y** (quando o jogador bate na bola)



TRUQUES E TÉCNICAS

TÉCNICAS DE ARRANQUE (perto do adversário)

Arranada

(enquanto parado) prime **R** + **RB** + **L**.

Arranada (diagonal)

(enquanto parado) prime **R** + **RB** + **L** ou **L**.

Sprint

(ao driblar) prime **R** + **RB**.

Sprint na diagonal

(ao driblar) prime **R** + **RB** + **L** ou **L**.

TÉCNICAS DE FINTA DE OMBRO (enquanto parado)

Finta de corpo

Prime **R** ou **L**.

Finta de Matthews

Prime **R** + **L** ou prime **R** + **L**.

Finta de Matthews nos flancos

Prime **R** + **L** ou prime **R** + **L**.

TÉCNICAS DE FALSA PEDALADA

Falsa pedalada invertida

R ou **L**.

Falsa pedalada invertida (parado)

R ou **L**.

Pedalada (drible)

(ao driblar) prime **R** + **L** ou prime **R** + **L**.

Pedalada (parado)

(enquanto parado) prime **R** + **L** ou prime **R** + **L**.

Pedalada por fora

(enquanto parado) prime **R** + **L** ou prime **R** + **L**.

TÉCNICAS DE PISAR (enquanto parado, a menos que seja indicado o contrário)

Arrastar

[NOVO] Vírgula (para destros)

[NOVO] Puxar atrás (para destros)

[NOVO] Finta de calcanhar

[NOVO] Puxar atrás para a esquerda ou para a direita

[NOVO] Ressalto interior

[NOVO] Ressalto interior com corrida na diagonal

Prime **R** ou **L**.

Prime **R** + **L**.

Prime **R**, **L** (ou **L** se o jogador for canhoto).

Prime **R** + **L** ou **R** + **L**.

Prime **R** + **L** ou **L** (também funciona durante o drible, inverte as direcções para os jogadores canhotos).

Prime **R** + **L** (também funciona durante o drible).

Prime **R** + **L** ou **L** (também funciona durante o drible).

TÉCNICAS DE FLIP FLAP (ao driblar)

[NOVO] Flip Flap (para destros)

(ao driblar) **R** + **L** (inverte as direcções se o jogador for canhoto).

[NOVO] Flip Flap invertido (para destros)

(ao driblar) **R** + **L** (inverte as direcções se o jogador for canhoto).

[NOVO] Roleta

(ao driblar) **R** ou **L** (alguns jogadores realizam uma variação só com um pé).

[NOVO] Cruzamento à meia-volta

(ao driblar) **R** + **L** ou **R** + **L**.

[NOVO] Picar a bola

(ao driblar) prime **R** + **L** ou **L**.

[NOVO] Lambreta

(ao driblar) **R**, **R**.

[NOVO] Chapéu

(depois de levantar a bola) prime **R** + **L** (face a um adversário).

[NOVO] Túnel

Prime **R** + **RB** + **L** (face a um adversário).

[NOVO] Meia Lua

(perto de um adversário) prime **R** + **RB** + **L** ou **L**.

Drible lateral

Prime **R** + **B** ou **L**.

Drible em tesoura lateral

(ao driblar na lateral esquerda) prime **R** + **L** (inverte as direcções se fortes para a direita).

Pedalada lateral

(ao driblar na lateral esquerda) prime **R** + **L** (inverte as direcções se fortes para a direita).



CONTROLOS DEFENSIVOS PARA UTILIZADORES AVANÇADOS

DEFESA AVANÇADA

NOVO Recuperação defensiva

Controlos sem a bola

CONTROLOS DO GUARDA-REDES

Deixar cair a bola

Controlar guarda-redes (não aplicável a jogos online)

Prime **RT + L** (perante um adversário com a bola)

R (na direcção do companheiro de equipa que queres controlar)

RB (quando não foi feita mais nenhuma entrada)

LB + X, **L** (**LB + X** de novo para soltar controlo)

CONTROLOS DE BOLAS PARADAS PARA UTILIZADORES AVANÇADOS

Pontapé de canto

- Cruzamento baixo: prime **L + B**

- Rasteiro: prime **L + B**

- Bola alta: prime **RT + B**

- Bola baixa: prime **L + B**

- Rasteiro: prime **L + B**

- Remate duro: prime **RT + X**

- Moderadamente forte: **X, Y**

- Normal: **X**

- Moderadamente fraco: **X, A**

- Remate fraco: prime **L + X**

Livre: Passe longo

X, X (ao lançar a bola)

LB + RB (para rodar pelas opções)

Prime **LB + B** ou **Y** ou **X**

Prime **LB + A** (então o primeiro executante pode parar/lançar)

L (para adicionar jogadores ao lado esquerdo) ou **RT** (para adicionar jogadores ao lado direito)

B

B + A

Se não for feita qualquer entrada os jogadores agirão aleatoriamente

Com a opção "Sem bola" em Bolas Paradas, podes assumir o controlo dos jogadores que estão sem bola, empurrando o **R** na sua direcção. Quando o tiveres feito, tanto podes premir **B** como **A** para que o executante do livre passe para este jogador. Para lançamentos será válido a **A**.

TÉCNICAS E CONTROLOS ESPECIAIS

NOVO Simular pontapé 1

NOVO Simular pontapé 2

Finta de Primeira 1

NOVO Finta de Primeira 2

Controlar um jogador com a bola no ar

Reinício rápido

Mergulho

Controlos do companheiro de equipa (assistido)*

Controlos do companheiro de equipa (manual)*

Mudar a estratégia predefinida 1-4

Activar/cancelar estratégias

Alterar nível de ataque

B ou **X**, **A**

A ou **Y**, **RB + RT**

A

RB + RT

Prime **RT + L** (controlo sobre o jogador perto da bola)

L + A ou **Y**

LB + LT + L + R

Prime **R + B** (na direcção do companheiro de equipa para fazê-lo correr para a outra metade do campo)

Prime **Y + B** (na direcção do companheiro de equipa e depois toma controlo dele com **B**)

Botão de direcção **→** (ver Estratégias Predefinidas, p14)

Prima os botões de direcção **↑** ou **←** ou **↓** para activar/cancelar estratégias

• Aumentar: prime **Y + botão de direcção ↑**

• Decrease: prime **Y + botão de direcção ↓**

*Podes escolher as opções Assistido ou Manual em Controlo dos companheiros. A configuração predefinida é Assistido. Podes alterar esta opção em Configurações de Dados Pessoais / Configuração de Botões.



Xbox LIVE

O Xbox LIVE® é a tua ligação a mais jogos, mais entretenimento e mais diversão. Visita www.xbox.com/live para mais detalhes.

LIGAR

Antes de poder utilizar o Xbox LIVE, deve ligar a sua consola Xbox 360 a uma ligação Internet de banda larga ou de alta velocidade e subscrever o serviço Xbox LIVE. Para determinar se o Xbox LIVE se encontra disponível na sua área e para obter informações acerca de como se ligar ao Xbox LIVE, visite a página www.xbox.com/live/countries.

RESTRIÇÕES DE ACESSO

Com estas ferramentas simples e flexíveis, os encarregados de educação podem decidir os jogos aos quais os jogadores jovens podem aceder com base na classificação do respetivo conteúdo. Os encarregados de educação podem vedar o acesso a conteúdos classificados com adultos. Aprove quem e como a sua família interage com outras pessoas online com o serviço Xbox LIVE. Defina também durante quanto tempo eles podem jogar. Para mais informações, visite www.xbox.com/familysettings.

PREPARATIVOS ONLINE E INFORMAÇÃO IMPORTANTE

Para mais detalhes sobre a política de utilização, o Acordo de Serviços Online, avisos importantes, bem como informações sobre o equipamento necessário e Ambiente de Rede, visita o Site Oficial do PES 2013 online em:

www.konami.jp/we/online

Para jogar online, tens de ter uma conta válida da Xbox LIVE.

Quando entreas no Modo Online do PES verás uma enorme variedade de informações, incluindo os horários de manutenção e das competições.

Se é a primeira vez que usas o PES online, terás de criar os teus Dados de utilizador pessoais (tem em conta que não os podes apagar mais tarde). Depois disto podes começar a jogar, tendo o seguinte em mente:

- Assegura-te de que cumpres e aceitas todas as Leis e Acordos de Serviço quando jogas online. Também certifica-te que és sempre educado e cortês com todos os outros utilizadores.
- Se estiveres a utilizar uma rede sem fios, tem em consideração que os aparelhos eléctricos, tais como microondas e telefones móveis, podem interromper a conexão.
- NÃO TE DESLIGUES intencionalmente durante os jogos.
- Assegura-te de que tens sempre tempo de completar os teus jogos.
- Dá tudo no campo, mas com honestidade!

PONTUAÇÃO DE CORTESIA

Cada utilizador tem uma pontuação de cortesia com base no seu comportamento online. Todos os utilizadores começam com a classificação A, mas esta pode diminuir devido a repetidas saídas do jogo. C é a classificação mais baixa e depois de a receber, o utilizador ficará impedido de participar nas competições. Por outro lado, atingir uma alta taxa de jogos e obter classificações de fairplay, podem elevar a classificação para AA ou até para AAA. Por isso, desde que jogues com fairplay e termines os seus jogos, poderás ver que as tuas classificações vão melhorando.

Se fores impedido de competir, podes voltar a melhorar o teu nível completando correctamente um determinado número de jogos.

MENSAGEM IMPORTANTE SOBRE ABUSO E BATOTA

A KONAMI reserva-se o direito de punir ou banir qualquer jogador encontrado a usar a função de chat para abusar dos outros ou para fazer batota. O castigo será decidido pela KONAMI e pode resultar numa proibição temporária ou permanente de usar a função de chat ou jogar online, com ou sem aviso adicional.

Agradecemos a tua compreensão e o teu desportivismo.



Konami Digital Entertainment GmbH

President: Shinji Hirano

General Manager: Martin Schneider

Senior European Brand Managers & PES Project Leaders: Hans-Joachim Amann & Jon Murphy

Brand Coordinator: Martin König

Special Thanks: Toru Kato, Manorito Hosoda, Kei Masuda, Hajime Matsumaru, Mika Mizuo, Naoki Morita, Satomi Morita, Mitsuru Nakadai, Naoya Hatsumi, Ipppei Nio (all KDE-J) and all members of PES Productions Borja de Altoldaguire, Scott Garrod, Pierre Ghislandi, Gavin Johnson and everyone@KDEE | Simona Bassano, William Capriati, Fabrizio Faraoni & Rodolfo Rolando (Halifax) | Pedro Resende, Ivo Silva & Joaquim Silva (Ecoplay) | Alevtina Labyuk, Eugene Popov & Mihail Zaharov (SoftClub) | Lars Bretscher, Emmanuel Homaidan, Hampus Löfkvist & Ornella Roccoletti (UEFA) | Mark Bamber, Adam Bhatti, Alan Curdie, Suffwan Eltom & Asim Tanvir | Steve Merret (Voltage PR) and all the great PES players around the world!

Manual Design: an.x | **Manual Translation:** MSM GmbH

This product contains code derived from the RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.



Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. All club names, club logos and individual players' names are the property of the respective club or person. UEFA shall bear no responsibility for the use of these names and/or logos. adidas, the 3-Bar logo, the 3-Stripe trade mark, adipure, Predator, tango, climacool and alidzero are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. F50 and speedcell are trade marks of the adidas Group, used with permission. The use of real player names and likenesses is authorised by FIFPRO and its member associations. Officially licensed by Czech National Football Association. Officially licensed by CFF © 2012, DFB Licence granted by m4e AG, Höhenkirchen Siegertsbrunn. © The Football Association Ltd 2012. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. © FFF Officially licensed by FIGC ©2009 JFA Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the FPF) Producto oficial licenciado RFEF Campeonato Nacional de Liga BBVA. Producto bajo Licencia Oficial de la LFP www.lfp.es © 2002 Ligue de Football Professionnel™ Officially Licensed by Eredivisie Media & Marketing C.V. and Stichting CAO voor Contractspelers © S.L.B. Producto Oficial Official Licensed Product of A.C. Milan Manchester United crest and imagery © MU Ltd. Official product manufactured and distributed by Konami Digital Entertainment under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. Official Licensed Product of Atlético Club Goleinense, Clube Atlético Mineiro, Esporte Clube Bahia, Botafogo de Futebol e Regatas, Sport Club Corinthians, Coritiba Foot Ball Club, Cruzeiro Esporte Clube, Figueirense Futebol Clube, Clube de Regatas do Flamengo, Fluminense Football Club, Grêmio Foot-Ball Porto Alegrense, Sport Club Internacional, Clube Náutico Capibaribe, Sociedade Esportiva Palmeiras, Associação Atlética Ponte Preta, Associação Portuguesa de Desportos, Santos FC, São Paulo FC, Sport Club do Recife, and Clube de Regatas Vasco da Gama. © Adagp, Paris 2012./Macary – Zublena & Regembal – Costantini, Architects Wembley, Wembley Stadium and the Arch device are official trade marks of Wembley National Stadium Limited and are subject to extensive trade mark registrations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2012 Konami Digital Entertainment

CERTIFICADO DE GARANTIA

Queremos felicitá-lo pela aquisição deste produto.

Para eventuais anomalias, temos ao seu dispor um Serviço de Assistência Técnica.

Para usufruir das condições expressas neste certificado de garantia observe, por favor, os seguintes pontos:

- Ao adquirir este produto, exija sempre uma prova de compra.
- Em caso de avaria do produto, deverá proceder ao seu envio, acompanhado da respectiva prova de compra, para os nossos Serviços Técnicos, na morada a seguir indicada. A falta de prova de compra implica o débito da reparação.

ECOPLAY, S.A.

AVENIDA DO BRASIL, 866 P.O. Box 60 3700-069 São João da Madeira Codex

A presente garantia estende-se por um período de 1 mês, determinado pela data de compra. Esta garantia cobre qualquer defeito de fabrico, em cujo caso se procederá à sua troca, sem encargos. Esta garantia ficará sem efeito se a avaria for provocada por uso incorrecto, pancadas, exposição prolongada ao Sol e riscos. A garantia não cobre os gastos de envio para reparação.

A garantia considera-se nula quando:

1º - Tiver expirado o seu prazo de validade;

2º - Se verificar não vir acompanhada da respectiva prova de compra.

Fora de garantia:

Os jogos não têm reparação.

SERVIÇO DE APOIO AO CONSUMIDOR

games.konami-europe.com/support

Informações de Jogos, Truques e Dicas, ligue: **256 836 273**

(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom) apoioaoconsumidor@4play.pt

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17H00 às 19H00 – Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Ligue: **707 236 200**

(Número único Nacional. €0.11 por minuto)

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14H00 às 17H30 – Todos os dias úteis

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e os logótipos Xbox são marcas registadas do grupo empresarial Microsoft e estão sob licenciamento da Microsoft.